

Shinobi



Shinobi THE WIDE

イラストレーション
アーカイブ

Shinobi THE WIDE
イラストレーションアーカイブ





Shinobi THE WIDE

イラストレーション
アーカイブ

Shinobi THE WIDE

イラストレーションアーカイブ

目次

003 蔵
Osuro

063 陰陽師
Onigouji

075 恨愁能願
Chimimourou

096 舞台
Stage

102 媒体向けイメージなど
Faculty

105 開発スタッフから
from developers

100 Director's Talk

112 Storyboard

114 Designer's Talk

115 From Developers

Shinobi THE WIDE

朧

イラストレーションアーカイブ

Oboro





秀真

臈一族【当主】：秀真
The Master of The OBORO Family
Hotsuma



『秀真』解説

秀真は「現代の忍道」をテーマにデザインされている。ただしそれだけでなく、ゲームを遊ぶプレイヤーの分身としても機能しなければならぬ。本来、忍者は表に姿を顕すものではないハズだが、もちろんゲームの主人公はヒーロー「冠せらる」でもある。こうした逆ベクトルとも見える要素をあわせ持った形で、秀真のデザインは完成している。「ほろほろの赤いマフラ―」はヒーローの象徴としてデザイナーから提案されたもの。開発スタッフ内で、「ゲーム中に両腕でさかかろー」「適切な格闘はさかかろー」が検討され、最終的にゲーム中では、マフラ―の長さは伸び縮みするものとなっている。

ほかにも前中の『闇マラー(光るマラー)』『闇出く(光る出く)』の二の義の手裏剣『(闇)に刺さってホツマを交える』、などに注目したい。

スタッフの談話によると、秀真のアクションはすべて忍者の訓練によるもの、だそう。



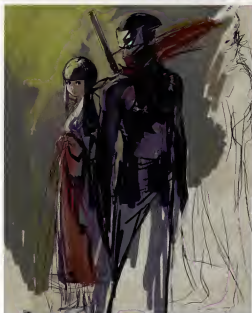
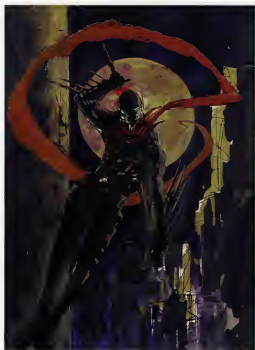


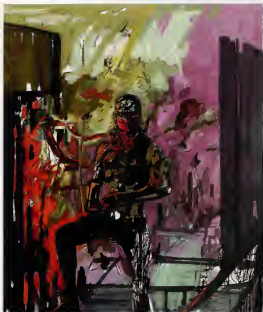




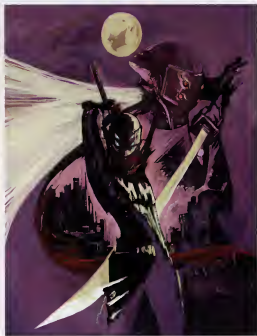
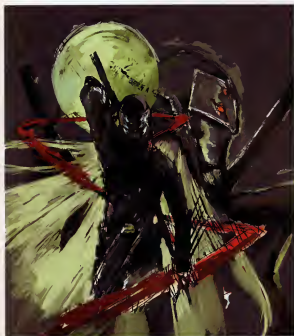
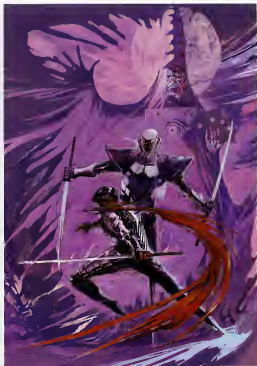




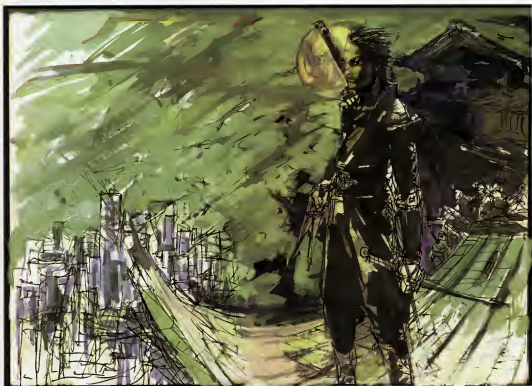




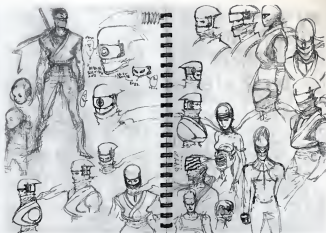












朱
刃

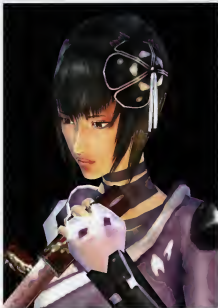
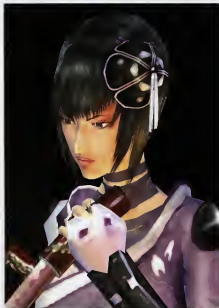
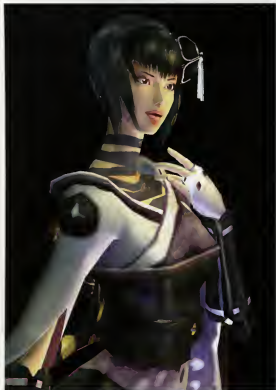




龍一族【抜忍】：朱刃
The Dropout Ninja from The OBORO Family
Ageha

『朱刃』解説

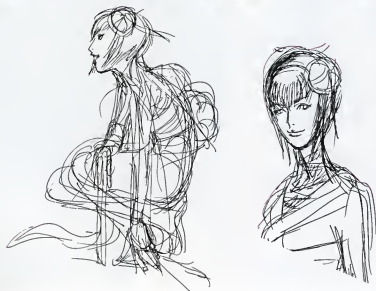
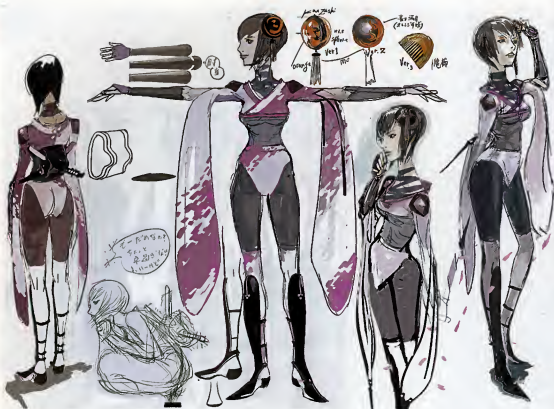
男だけでなく、むしろ女の子が憧れるような、お姉様タイプのキャラクターとしてデザインされた朱刃。
「くノ一」女の忍道」としてイメージするのはどのようなキャラか？ ではなく、ゲームのアクション要素に重点を置き、衣装も「動き」にこだわったデザインとなっている。その特徴が現れているのが振り袖である（カラーデザイン面の振り袖には、手裏剣らしきものがついている！）。
ちなみに、黒髪ショートカットはデザイナーのこだわりとのこと。













守恒



臈一族【当主家長兄】：守恒

Brother of The Master of The OBORO Family

Moritsune

【守恒】解説

ゲーム中の扱いと関係に、守恒と重太郎を一緒に紹介する。

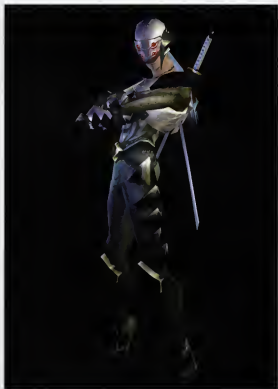
もともと、守恒は主人公キャラクターとしてデザインされたものであったが、「目か（無当て）見えなから演技がしにくい」という理由で降板（もちろんそれだけの理由ではないだろうが……）。また、開発半ばまで、守恒と重太郎は別々のキャラクターとされていたのだが「重太郎守恒」の固着対決を演出するため、その境界線は失われていったという。

デザイン初期はミリタリ色の強いキャラクターで、肩当てなど、かなり堅つい物だったらしい。しかし、作品のデザインティスト「和」に沿わず、デザイン変更を繰り返すうちに、現在の形に近づいていくことになった。

育中の刀、剛な「二刀流」は、「キテる、あぶない奴」をデザインで見せるためのアイディア。



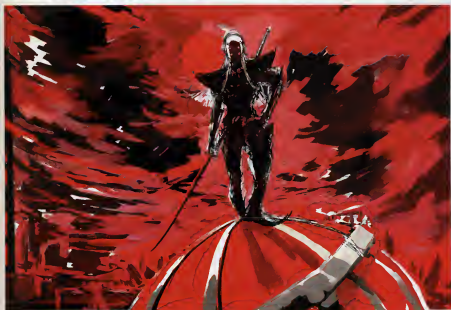


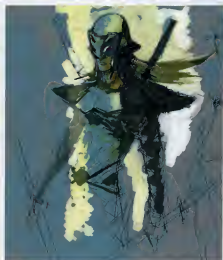
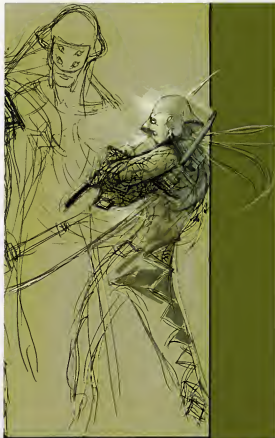














「子供時代」解説

ゲーム中に登場する秀真、朱刃、守備の子供時代のイラスト、狼狽の雰囲気を持つ仕立りになっているが「3DCGの中で自然に現れる一枚絵がゲームの中で自然に浮いている」とデザイナーはコメントしている。







「銅、銀」解説

初期の設定では、3兄弟だった銅姉弟。タイムボカンシリーズの悪役3人衆をイメージさせるものになるはずだった。結果的に二人姉弟になってしまったので、コミカルな3バカトリオのイメージは失われてしまっている。

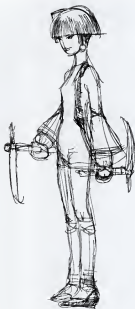
個性を際立たせるため、髪型には特に注意が払われている。銅（銅）、銀（銀）の区別などもこだわってデザインされている。キャラクターデザイナーもお気に入りのコンビだ。

麗一族【上忍】：銅、銀
The Jonin Ninja of The OBORO Family

Akagane, Shirogane









焔





『焰』解説

中年の伊達男をイメージして描かれたのが、デザイナーによる、デザインになったのは「機動戦士ガンダム」のスレガー・ロウとか。結果として、その面影は残っていないようにだが、赤を基調とした衣装など、戦闘衣装としての立ち振る舞いは、上忍衆の中でも特に野郎である。

焰の特徴的なアイテムは半セル。デザイン当初は、かなり大きなモノを持っていたが、後に少しずつ小さくなっていった。またその半セルが詳細にデザインされているくせに、ゲーム中では詳細を吸うシーンは用いされていない。これは開発市場で販売される作品ということで、短編を格好しいアイテムとして描くことを避けたためなのだ。

■

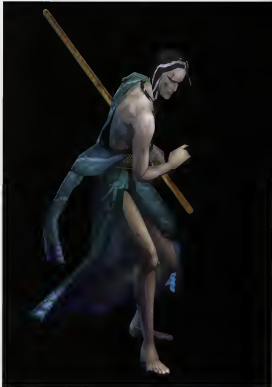
麗一族【上忍】：焰
The Jonin Ninja of The OBORO Family
Homura











刻

鵜一族【上忍】：刻

The Jonin Ninja of The OBORO Family
Kizami

『刻』解説

キャラクター設定は、伊賀の村、伊賀は座頭市、という程度だった。これをデザインが、「刻」はキヨミ(笑)とてデザインした。「左腕に刀を固定」さらには「水面を移動する能力、音をたまりに攻撃する」という設定までつけてしまった。そのため、デザイン画の中でも、音を聞き分ける仕事などが提案されているのがおもしろい。

設定では上忍第一の使い手とされている。またゲームのストーリーでは同じ組のことがないが、他の仲はいいようで、2人そろってのグラフィックも用意されている。









刻 kizami







狗楽

『狗楽』解説

好きな顔に見えるが、これが本来の顔なのだ。忍はその本来の顔を隠すもの。か弱い老人を演じながら、敵を油断させて攻撃を誘わせる……という設定のキャラクター。腰巾を着用したところなど、自らが使っている大と同じような印象を与えるデザインとなっている。これも、前述のイメージ戦略であろう。

背中の忍箱はデザインだけでなく、ゲーム性に大きく関与するアイテムとなっている。背中からの攻撃はこの大きな忍箱で防げるため、前方あるいは側面からの攻撃しか適用しない。こうしたバランス調整のためのデザイン変更も、ゲームキャラクターには必要となる。

龍一族【上忍】：狗楽

The Jonin Ninja of The OBORO Family
Hakuraku





金剛



『金剛』解説

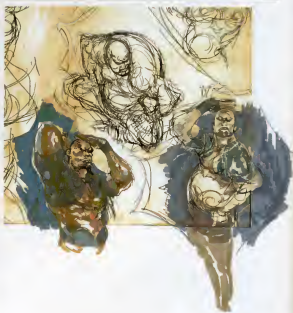
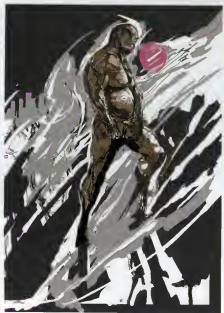
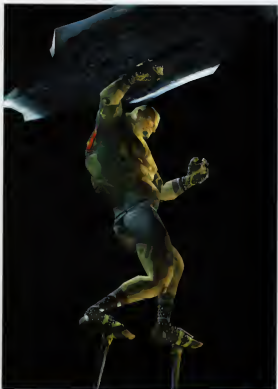
金剛のデザインに関するプランは「ツブだどカッコイ奴」。筋肉の固まりでスマートな大きい人というキャラクターは、国内海外問わずゲームや映画などでたびたび見かけるが、おなかが出ているけどカッコイ奴はあまりデザインされてない。そこで「剛」はデブだどカッコイ奴にしたかった（キャラクターデザイナー）。

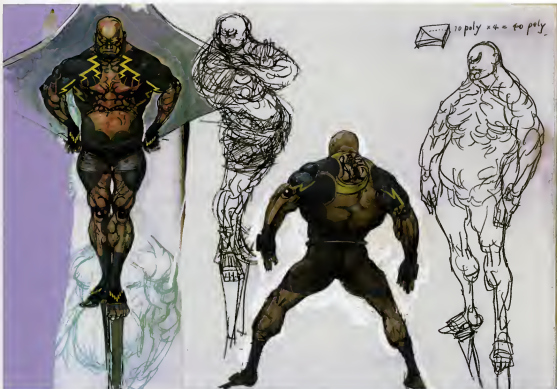
「主眼のような立ち振る舞いに、大きな手裏剣に纏って雷鳴などのコミカルさがプラスされて、金剛のデザインに結実していく。」

デザイン初期は申臂を削っているバージョンもあったようだが、筋肉を強調するために半臂のデブに落ちている。

ディレクターお気に入りのキャラクター。

龍一族【上忍】：金剛
The Jonin Ninja of The OBORO Family
Kongou







拳

龍一族【長老会ノ一人】：拳
The Senior of The OBORO Family
Kobushi

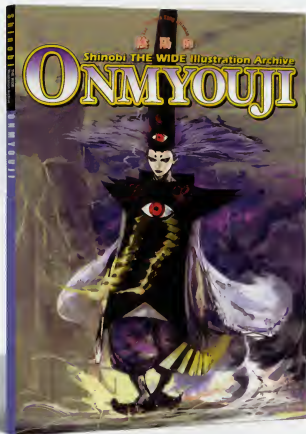
『拳』解説

拳はゲームに登場しないイベントだけのキャラクター。なので、ディレクター、デザイナーともに、デザインプランに同じくは関係。片目、片足などは想像でおりのオマージュ。



Shinobi THE WIDE

陰陽師 イラストレーションアーカイブ
Onmyouji



A close-up portrait of Ubusuna Hiruko, a Japanese Onmyoji. He has a pale, yellowish face with dark, sunken eyes and a long, thin white beard. He is wearing a black headband with several large, red, circular ornaments. The background is dark, and there are some red, twisted rope-like elements at the bottom.

ヒルコ

産土家【陰陽師】：産土ヒルコ

The Onmyoji of The UBUSUNA Family

Ubusuna Hiruko

デザイン初期の段階では、いかにも陰謀師という姿をしていたのだが、それではあまりにインパクトに欠ける、ということで「目玉」をキーデザインにして、完成していった。

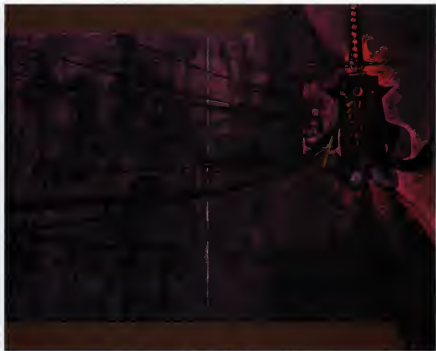
たかさんの目が、閉じている状態から「ぶりっ」と開いていくというフリンを、デザイナーは観ていたが、ゲームには採用されていない（残念！）。











産土家【隈野神社 巫女】：産土篝

The Maiden of The Kumano Shrine

Ubusuna Kagari

篝





「篝」解説

朱刃が「お母さん屋のキ
ャラクター」であれば、篝は
いわゆる「びびりいっす
てあげたいキャラクター」
としてデザインされている。
ゲーム中の扱いなどが特
妙なものとなっているので、
際立った個性も感じられな
いのだが、デザイナーの
意図した雰囲気は強い。
ちなみに、デザイナーの
談話によると、茶色い髪に
見えるが、イメージとして
は黒髪のこと。





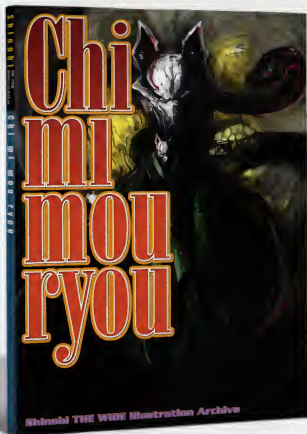


Shinobi THE WIDE

魑魅魍魎

イラストレーションアーカイブ

Chimimouryou





魃魃魃魃【四つ柱の一体】：白雲

One of Yotsubashira

Shirakumo



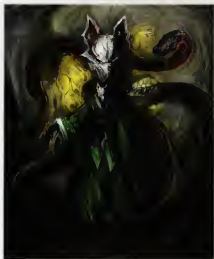


魍魎魍魎【四つ柱の一体】：紅天蛾

One of Yotsubashira

Benisuzume





魃魅魍魎【四つ柱の一体】：玄九蛇

One of Yotsubashira

Kurakuda





魍魎船艦【四つ柱の一体】：蒼蛟龍 初期バージョン
Aomizuchi

魍魎船艦【式神】：怨霊ヘリ
Onryo-Heri



魍魎船艦【式神】：戦闘ヘリ
Sentou-Heri

魍魎船艦【式神】：地獄門
Jigokumon





魃魃魃【式神兵器】：八面王

The Armed Shikigami

Yatsuraou





魘忍戦車
Mahyousensha



鬼忍戦車
Kihyousensha



新忍
Sounin



草忍
Suinin



Other Characters

その他の敵キャラクター

鎖鏈龍騎：炎忍
Ennin



鎖鏈龍騎：紫忍
Shinin



鎖鏈龍騎：蠟忍
Hennin



鎖鏈龍騎：藤忍
Tounin



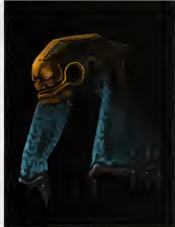
鎖鏈龍騎：蓮忍
Hounin



鎖鏈龍騎：茜忍
Sennin



魍魎魍魎：木衆狒
Mokugyogarasu



魍魎魍魎：妖犬
Youken



魍魎魍魎：骨木角
Kotsumokugyo



魍魎魍魎：威成
Inari



魍魎魍魎：血木角
Ketsumokugyo



魍魎魍魎：忍犬
Ninken





魍魎魁魅：饑天狗
Karasutengu



魍魎魁魅：戰双頭赤鬼
Soutoushakki



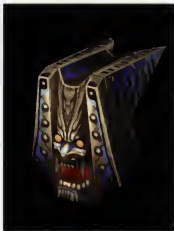
魍魎魁魅：大天狗
Daitengu



魍魎魁魅：瓦鬼頭
Kawarakitou



魍魎魁魅：双頭黒鬼
Soutoukokki



魍魎魁魅：鉄鬼頭
Kuroganekitou

魍魎船頭：土蜘蛛
Tsuchigumo



魍魎船頭：鬼神船
Onidaruma



魍魎船頭：女官蝶
Nyokanga



魍魎船頭：玄蛇
Kurohebi



魍魎船頭：天狗円刃
Tenguenjin



魍魎船頭：船頭
Hakuhou





魘魅船體：仏面
Butsumen



魘魅船體：蛟
Mizuchi



魘魅船體：桜火
Ouka



魘魅船體：團光符
Gojufu



魘魅船體：般若百足
Hannyamukade







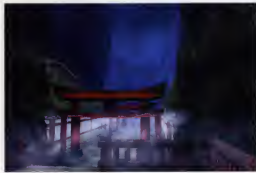
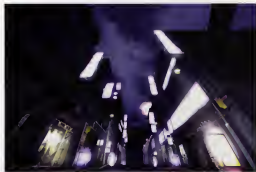
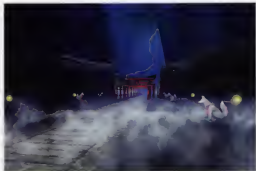
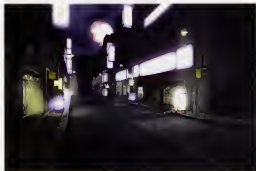


顔の色、武器、鎧のデザインは
変更する予定です



顔の色、武器、鎧のデザインは
変更する予定です

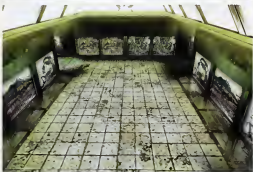
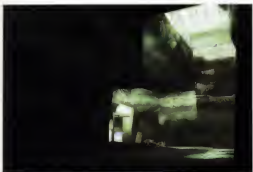


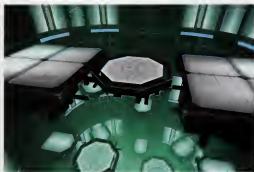
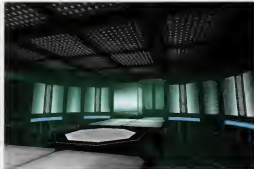


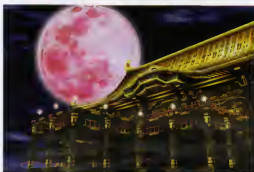
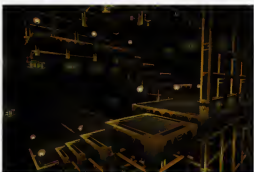
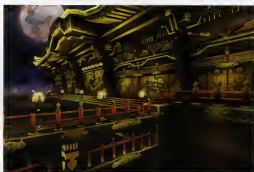
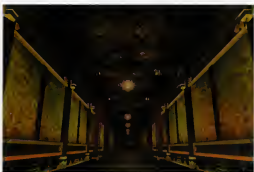
舞台

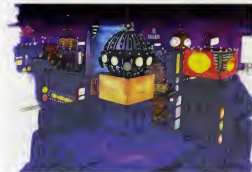
Stage

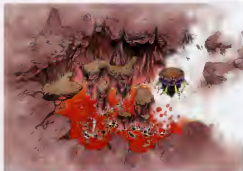
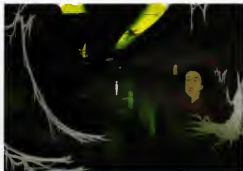
Stage 1,2 / Stage 3,4













アメリカ版ゲームパッケージ



国内版ゲームパッケージ



国内雑誌用グラフィック

媒体向けイメージなど

Publicity



アメリカ雑誌表紙用グラフィック（脱用）



アメリカ雑誌表紙用グラフィック（ボツ）



アメリカ雑誌表紙用グラフィック ver.1



アメリカ雑誌表紙用グラフィック ver.2



アメリカ雑誌カレンダーポスター用グラフィック



国内雑誌用グラフィック



国内雑誌用グラフィック



国内雑誌用グラフィック

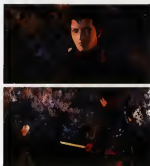
Storyboard

絵コンテ



1

絵コンテで黄色だった月は、桜の花びらに照らされたような桃色をしている。また秀真と守恒の間には初めから妖刀「悪食」がその存在感を漂わせている。



2

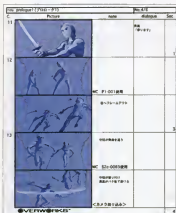
龍一族の掟で兄の守恒と戦う前に交わす、最後の会話シーン。絵コンテにはないが、秀真はすでに初めの赤いマフラーを巻いていることがわかる。



3

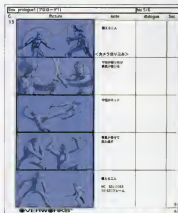
朱刃が首無を持って立ち上がる瞬間、拳の片足がムービーで確認できる。朱刃の名前が、初期の名前である「龍」となっていることが確認できる。

ムービーを作る際にも、この絵コンテが重要な役割を担っている。初期段階では雲野雅広氏が絵コンテを書いていたが、その時点で実際に使用されたムービーの僅々一部の絵コンテが存在したという。この雲野氏が描いた絵コンテから、より効果的な部分だけを抽出し、冗長と思われる部分を削り取りながら完成させたのがムービーの最終バージョンというわけだ。ムービーの中でも、序章のムービーは見る人を圧倒させるリアル感と、流れるような剣劇で我々の目を奪う。ここではプロローグの絵コンテを紹介する。実際のムービーで変更されている部分に注目してもらいたい。



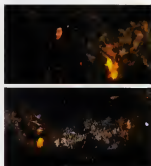
4

秀真と守衛が激しい戦いを繰り広げるシーンが始まる。守衛の剣を秀真がバック転で避ける時、より回転した感じを出すためカメラが回り込みをしている。



5

絵コンテでは正面から守衛のキックを受けている秀真だが、ムービーでは背後から受けている。よろめく動きが滑らかで、全く違和感がない。



6

月をバックに戦いの最後が訪れる絵コンテだが、ここも悪食に変わっている。悪食が喰らおうとしたのは守衛の腕か、それとも秀真の胸だったのか……。

From Developers

開発者より

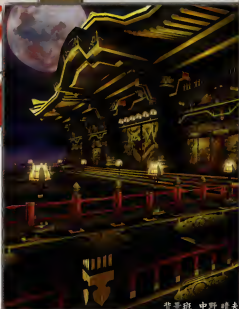
謝

こと

ありがとう



デザインリーダー



背景班 中野 晴夫

名前 担当
Name

金澤浩隆 デザイン/リーダー
Hirotaka Kanazawa

土林 誠 デザイン/キャラクターデザイン
Makoto Tsuchibayashi

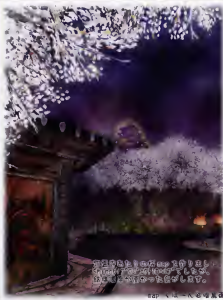
中野晴夫 デザイン/マップパートリーダー
Haruo Nakano

Shinji は空欄通してとてモストイック
どれはどれで居るんですがーだま
最きらいモンです。というウケで
熟のお気に入り 2人編み目

な印象のゲームです。
には風のチカラを
抱いてみました！



Mapdesigner / K.Kawase



map design / 松本友克

背景班
武藤洋介

一番のお気に入り は猫です



お疲れ様でした

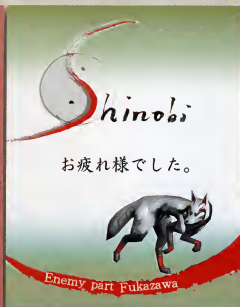
みなさん
お疲れ様で
した。
ゲームは一日
一時間。
MAP班
松本友克

川瀬圭一 デザイン/マップ設定
Keiichi Kawase

武藤洋介 デザイン/マップモデル
Yosuke Muto

久保真紀子 デザイン/マップモデル
Makiko Kubo

松本友克 デザイン/マップモデル
Tomoyoshi Matsumoto

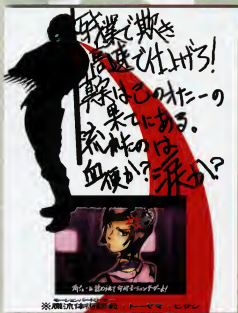


荒井 悟 デザイン/キャラクターモデル
Satoshi Arai

岩井 悟 デザイン/エネミーデザイン
Nobuto Iwao

深澤 準 デザイン/エネミーパートリーダー
Hitoshi Fukazawa

飯田 岳士 デザイン/エネミーモデル
Takashi Iida



石塚牧子 デザイン/エネミーモデル
Makiko Ishizuka

遠山 尚 デザイン/モーションリーダー
Hisashi Tohyama

川合隆範 デザイン/エネミーモデル
Hirotaka Kawai

井原真子 デザイン/モーション
Hiroko Ihara



かわいがってやってください
とってもいい奴です

モーション班 金光光



皆さんのおかげで 楽しく仕事ができましたー！

あつとうございました！

感謝！ 感謝です！



『我が力、大地を揺るがす』



“えっと・・・Shinobi ってこんなゲームだったよな？”
“そうなのか？”

By Y. Honma (特効隊)

か

モーション班

清水良



金光祥子 デザイン/モーション
Sachiko kanemitsu

清水 良 デザイン/モーション
Makoto Shimizu

遠藤庸将 デザイン/モーション
Tsunemasa Endoh

本間 幸 デザイン/エフェクトリーダー
Yasushi Honma

社と購入する印刷物の内容が、
は別なところにある。これは、
この国とあり、これは、



A painting of a pile of rubble, possibly a destroyed building or landscape. A bright red ribbon or streamer is draped across the debris. The style is expressive and somewhat abstract, with visible brushstrokes. The word "Movie" is written in the bottom right corner.

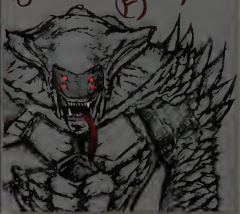
Movie
マツワラ

プレゼン用
初代PC

Хүч Агуй...

$\eta = 1/\pi$ Movie

デビル蒼蛟龍
むーびー (F) 矢!!



戸松 聡 ムービー／ムービー制作
Satoshi Tomatsu

E3 用アゲハ
...しゅうか

機りモオロ。

ちなみにあなは
"アトミ"
松村トモセ



次は少年時代を描いてみたい...

(・D・)
ごきょ

、(・D・)くきょ

なんで破壊するんだYO!

せつかく作ったのに(・D・)
しゅいぞう

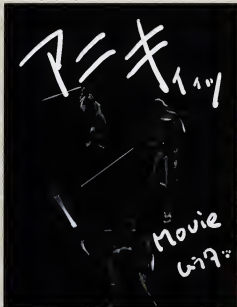
翔べ!!
明日に向かって!!



ムービーで、この子の口が開くと開いた時
トイレに泣きに行きました。

草野公紀 ムービー/ムービー制作
Kiminori Kusano
大東孝徳 ムービー/ムービー制作
Takanori Daito

山口直純 ムービー/監コンテ
Naozumi Yamaguchi
高橋功吉 ムービー/ムービー制作
Koukichi Takahashi



**Go!
Go!!
Go!!!
Never
Give UP!!**

Programmer: Atsushi Kobata
Shinobi Name: bakotin



**No.01
Shinobi**

今回は地味な所で、地味に苦戦してみました。
イベントシーンの他、システムの一部とかも。
途中参加ながら、色々尽力させていただきました。

クールなアクションシーンとシリアスな展開、
十分にご堪能していただけたでしょうか。

特に長いふんどしとか、赤いふんどしとか。

……え、ふんどしのじゃないんですか？
個人的にふんどしが良かったなあ……。
却下ですか？そうですか……しょんぼり。

えっと、白いふんどしは長いマフラーを着用する際には
踏まれたり、引っかけたりしないように
注意してくださいね。免ないからね。約束だよ？
以上、プログラマ畑イベント他担当のオシロ。

村田 功 ムービー/ムービー制作
Isao Murata

小林 淳 プログラマー/マップ
Atsushi Kobata

小林大輔 ムービー/ムービー制作
Ohsuke Kobayashi

押井達亮 プログラマー/イベント
Tatsuhiro Oshii

タイトル漢字素材で
久しぶりにお習字も。
無事発売で「はっ」と
一息できる？



秀真アクションナビ担当
企画リーダー 唐島 一宇

こんなこともやりました。
正に激動の1年でした!



忍務完了

企画 唐島 一宇

SCORE 00 HI-SCORE 50000

忍

- ... 100 PTS.
- ... 200 PTS.
- ... 300 PTS.
- ... 500 PTS.
- ... 800 PTS.
- ... ??? PTS.

INSERT COIN

© OWS/SEGA, 2002

CREDIT 0

この度は、
『忍〜Shinobi〜』を
お買い上げいただき
ありがとうございました。

・・・もしかしてまだ買ってない？

もし、これからの方がいたらボス戦とか
結構楽しいので、ぜひ遊んでみてください。

↓コイツ凶悪(笑)

アリンを突けるで
おじやろ!!



Enemy担当
ひらりん
(狂犬)

唐島一宇 プランナー/リーダー
Kazutaka Karashima

鈴木生輔 プランナー/マップ
Keisuke Suzuki

佐藤 一平 プランナー/マップ
Kaichi Satoh

平林孝朗 プランナー/エネミー
Takao Hirabayashi



清水 聡 ディレクター
Toru Shimizu

雲野 雅広 チーフディレクター
Masahiro Kumono



「ムサシ」解説

「ザ・スーパー忍」のジョー・ムサシはゲームを進めると使用可能になる。白装束、赤い髪、赤い顔で、といったデザインの特徴を継承しているため、プレイしたことがある人には懐かしい人物だ。また、白いマフラーは現代に復活したスーパー忍者の証か？

エクストラ【忍者】：ジョー・ムサシ
Extra Character
Joe Musashi



ISBN4-04-707117-X

C0076 ¥1900E



9784047071179

定価：本体1900円(税別)

角川書店



1920076019005

